

Formats des tournois officiels du Jeu Organisé Pokémon

Dernière mise à jour : 1 septembre 2010

Table des matières

FORMATS DES TOURNOIS DU JCC POKÉMON	3
1. Styles de formats standard.....	3
1.1. Construit	3
1.2. Limité	3
1.2.1. Deck Scellé	3
1.2.2. Booster Draft	4
1.2.3. Rochester Draft.....	4
1.2.4. Solomon Draft.....	5
2. Règles de construction des decks standard	6
3. Formats homologués.....	7
3.1. Format Modifié.....	7
3.1.1. Construit	8
3.1.2. Limité	8
3.2. Format Illimité	8
3.2.1. Construit	8
3.2.2. Limité	8
4. Formats Fun non homologués.....	8
4.1. Duel 2 contre 2	8
4.1.1. Construit	9
4.1.2. Limité	9

4.2.	30 cartes	9
4.2.1.	Construit	9
4.2.2.	Limité	9
4.3.	Duel en équipe.....	10
4.3.1.	Construit	11
4.3.2.	Limité	11
	FORMATS DES TOURNOIS SUR LES JEUX VIDÉO POKÉMON	12
	<i>Annexe A. Mises à jour du document</i>	13

FORMATS DES TOURNOIS DU JCC POKÉMON

Le Jeu Organisé Pokémon autorise une grande variété de formats pour les tournois officiels du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon. Ce document présente chacun de ces formats approuvés ainsi que leurs variantes. Les tournois qui n'utilisent pas l'un des formats ci-dessous ne peuvent pas être homologués.

1. Styles de formats standard

Tous les tournois officiels du JCC Pokémon correspondent à l'une des deux catégories suivantes : Construit ou Limité. Cette section explique les différences entre ces deux catégories et les éventuelles sous-catégories existantes.

1.1. Construit

Lors d'un événement Construit, les joueurs se servent d'un deck de 60 cartes. Les cartes utilisées pour construire le deck proviennent de la collection personnelle du joueur. Les decks ne peuvent pas contenir plus de 4 exemplaires d'une même carte (définie par son titre français), à l'exception des cartes Énergie de base. D'autres restrictions peuvent s'appliquer à certaines cartes et constituer des exceptions à la règle des 4 exemplaires par deck. Les matchs utilisent 6 cartes Récompense.

1.2. Limité

Lors d'un événement Limité, les joueurs construisent leur deck uniquement avec les cartes qui leur sont fournies par l'Organisateur du Tournoi. Le deck de chaque joueur doit toujours contenir exactement 40 cartes. Les decks peuvent contenir plus de 4 exemplaires d'une même carte (définie par son titre français), à l'exception des cartes qui sont limitées à une copie par deck (selon le texte de la carte). L'Organisateur du Tournoi doit annoncer aux joueurs s'il leur fournira ou non des cartes Énergie de base avant la date de l'événement et pendant l'événement lui-même (avant qu'il ne débute). Les matchs utilisent 4 cartes Récompense.

1.2.1. Deck Scellé

Dans un événement Deck Scellé, l'Organisateur remet aux joueurs des boosters au début du tournoi. Lorsque l'Organisateur du Tournoi donne le signal de départ, chaque joueur ouvre tous ses boosters et construit son deck de 40 cartes en utilisant uniquement le contenu du booster et les cartes Énergies de base fournies par l'Organisateur. Les joueurs ont 30 minutes pour créer leur deck.

Les joueurs ne sont pas autorisés à s'échanger les cartes de leurs boosters avant la fin du tournoi. L'Organisateur du Tournoi peut demander aux joueurs de remplir des listes de deck répertoriant les cartes qu'ils ont incluses dans leur deck et celles qu'ils n'ont pas utilisées. Une fois que le premier tour du tournoi a commencé, les joueurs ne peuvent plus modifier le contenu de leur deck.

Les boosters utilisés pendant les tournois Deck Scellé doivent provenir de la même extension pour garantir les chaînes d'Évolution (qui peuvent ne pas exister dans les autres extensions).

1.2.2. Booster Draft

Dans un événement Booster Draft, l'Organisateur remet aux joueurs des boosters au début du tournoi. Les joueurs se répartissent dans des groupes égaux de 8 joueurs maximum et s'assoient en cercle.

Lorsque l'Organisateur du Tournoi donne le signal de départ, chaque joueur ouvre un booster sans révéler son contenu à ses adversaires. Chaque joueur choisit ensuite une carte dans son booster et la pose face cachée devant lui. Une fois qu'un joueur a ajouté une carte à sa pile, il ne peut plus revenir en arrière et échanger sa carte avec une autre de la pile principale. Le joueur passe ensuite les cartes restantes (face cachée) à la personne qui se trouve à sa gauche. Les cartes choisies par chaque joueur doivent rester confidentielles jusqu'à la fin de la procédure de tirage (draft). Chaque joueur continue de choisir une carte parmi celles qui lui sont transmises, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été réparties.

Cette procédure doit être répétée pour chaque booster, le sens de distribution alternant de gauche à droite chaque fois qu'un nouveau booster est ouvert. Une fois que tous les boosters ont été ouverts et que toutes les cartes ont été choisies, chaque joueur construit son deck de 40 cartes en utilisant uniquement les cartes qu'il a sélectionnées et les cartes Énergie de base qui lui ont été fournies par l'Organisateur du Tournoi. Les joueurs ont 30 minutes pour créer leur deck.

Les joueurs ne sont pas autorisés à s'échanger les cartes qu'ils ont sélectionnées pendant le tirage avant la fin du tournoi. L'Organisateur du Tournoi peut demander aux joueurs de remplir des listes de deck répertoriant les cartes qu'ils ont incluses dans leur deck et celles qu'ils n'ont pas utilisées. Une fois que le premier tour du tournoi a commencé, les joueurs ne peuvent plus modifier le contenu de leur deck.

Les boosters utilisés pendant les tournois Booster Draft doivent provenir de la même extension pour garantir les chaînes d'Évolution (qui peuvent ne pas exister dans les autres extensions).

1.2.3. Rochester Draft

Dans un événement Rochester Draft, l'Organisateur remet aux joueurs des boosters au début du tournoi. Les joueurs se répartissent dans des groupes égaux de 8 joueurs maximum et s'assoient en cercle.

Lorsque l'Organisateur du Tournoi donne le signal de départ, le joueur désigné pour commencer (ou joueur 1) ouvre deux de ses boosters et pose les cartes face apparente sur la table pour que tous les joueurs puissent clairement les voir. Les joueurs choisissent leurs cartes en changeant de sens à chaque fin de tour. Le joueur 1 commence par sélectionner une carte, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend à son tour une carte de la pile et la place devant lui, face apparente. Le dernier joueur choisit deux cartes, puis la procédure de tirage reprend dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est de nouveau au tour du joueur 1, il choisit deux cartes, puis la procédure de tirage reprend à nouveau dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tirage des cartes se poursuit selon cette procédure jusqu'à ce que la dernière carte ait été choisie. Une fois que la dernière carte du booster ouvert a été sélectionnée, les joueurs peuvent réorganiser les cartes qu'ils ont choisies comme bon leur semble.

Une fois que toutes les cartes des deux premiers boosters ont été réparties, le joueur 2 (à gauche du joueur 1) ouvre deux nouveaux boosters et pose les cartes face apparente sur la table pour que tous les joueurs puissent clairement les voir. En commençant par le joueur 2 et en suivant le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs sélectionnent des cartes dans le booster ouvert et les ajoutent à leur deck (selon la même procédure de sens alternatif décrite précédemment). Une fois que toutes les cartes des boosters ouverts ont été choisies, le joueur à gauche du joueur 2 ouvre deux nouveaux boosters et chacun sélectionne à son tour une carte (en commençant par le joueur qui a ouvert le booster).

Cette procédure doit être répétée jusqu'à ce que tous les boosters restants aient été ouverts et leurs cartes sélectionnées. Chaque joueur construit son deck de 40 cartes en utilisant uniquement les cartes qu'il a sélectionnées et les cartes Énergie de base qui lui ont été fournies par l'Organisateur du Tournoi. Les joueurs ont 30 minutes pour créer leur deck.

Les joueurs ne sont pas autorisés à s'échanger les cartes qu'ils ont sélectionnées pendant le tirage avant la fin du tournoi. L'Organisateur du Tournoi peut demander aux joueurs de remplir des listes de deck répertoriant les cartes qu'ils ont incluses dans leur deck et celles qu'ils n'ont pas utilisées. Une fois que le premier tour du tournoi a commencé, les joueurs ne peuvent plus modifier le contenu de leur deck.

Les boosters utilisés pendant les tournois Rochester Draft doivent provenir de la même extension pour garantir les chaînes d'Évolution (qui peuvent ne pas exister dans les autres extensions).

1.2.4. Solomon Draft

Lors d'un événement Solomon Draft, l'Organisateur remet aux joueurs des boosters au début du tournoi. Les joueurs se répartissent dans des paires aléatoires et s'assoient l'un en face de l'autre.

Lorsque l'Organisateur du Tournoi donne le signal de départ, les deux joueurs ouvrent tous les boosters qu'ils ont reçus et examinent brièvement leurs cartes. Toutes les cartes sont ensuite mélangées dans une même pile, face cachée.

Au début de la procédure de tirage, les joueurs lancent une pièce pour déterminer qui choisit en premier. Le gagnant du lancer devient le joueur 1 et le perdant le joueur 2.

Le joueur 1 prend les 4 cartes du dessus de sa pile et les pose face apparente sur la table. Il choisit une carte et l'ajoute face cachée à sa pile de sélection. Le joueur 2 prend deux cartes et les ajoute face cachée à sa pile de sélection. Le joueur 1 prend ensuite la dernière carte et l'ajoute face cachée à sa pile de sélection.

Le joueur 2 prend les 4 cartes du dessus de sa pile et les pose face apparente sur la table. Il choisit une carte et l'ajoute face cachée à sa pile de sélection. Le joueur 1 prend deux cartes et les ajoute face cachée à sa pile de sélection. Le joueur 2 prend ensuite la dernière carte et l'ajoute face cachée à sa pile de sélection.

Les joueurs continuent à choisir leurs cartes en alternance jusqu'à ce que la pile principale soit vide. Ils ne peuvent pas discuter des cartes qu'ils ont sélectionnées tant que la pile n'est pas vide. Il revient à l'Organisateur du Tournoi de décider si les joueurs sont autorisés ou non à choisir leurs cartes en coopération, mais dans ce cas, il doit l'annoncer avant le début de la procédure de tirage.

Chaque joueur construit son deck de 40 cartes en utilisant uniquement les cartes qu'il a sélectionnées et les cartes Énergie de base qui lui ont été fournies par l'Organisateur du Tournoi. Les joueurs ont 30 minutes pour créer leur deck.

L'Organisateur du Tournoi peut demander aux joueurs de sélectionner de nouvelles cartes lorsqu'ils affrontent un autre adversaire au tour suivant. Dans ce cas, l'Organisateur du Tournoi doit l'annoncer avant le début de la compétition. Si un nouveau tirage est effectué pendant le tournoi, les joueurs doivent conserver toutes les cartes qu'ils ont sélectionnées pendant la durée de la compétition.

Les joueurs ne sont pas autorisés à s'échanger les cartes qu'ils ont sélectionnées pendant le tirage avant la fin du tournoi. L'Organisateur du Tournoi peut demander aux joueurs de remplir des listes de deck répertoriant les cartes qu'ils ont incluses dans leur deck et celles qu'ils n'ont pas utilisées. Une fois que le premier tour du tournoi a commencé, les joueurs ne peuvent plus modifier le contenu de leur deck.

Les boosters utilisés pendant les tournois Solomon Draft doivent provenir de la même extension pour garantir les chaînes d'Évolution (qui peuvent ne pas exister dans les autres extensions).

2. Règles de construction des decks standard

Sauf mention contraire, toutes les cartes des extensions du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon (avec le verso standard du JCC Pokémon) qui ont été publiées aux États-Unis, y compris les cartes promotionnelles, sont homologuées pour les tournois. Les cartes des séries collector (telles que les decks des Pokémon World Championships) et les cartes portant la mention « NON VALIDES EN TOURNOI » ne sont pas autorisées dans les tournois. Des formats spécifiques peuvent inclure des règles supplémentaires interdisant l'utilisation de certaines extensions.

3. Formats homologués

Le Jeu Organisé Pokémon autorise deux formats pour les événements officiels : Modifié et Illimité. Les événements officiels sont répertoriés sur le site Web du JO Pokémon et les résultats sont transmis au JO Pokémon à la fin de chaque compétition.

3.1. Format Modifié

Le format Modifié est le format standard pour les tournois du Jeu Organisé Pokémon. Il est utilisé dans tous les événements Premier, sauf mention contraire. Le format Modifié pour la saison 2011 contient les séries suivantes :

	<i>Diamant & Perle—Aube Majestueuse</i>
	<i>Diamant & Perle—Éveil des Légendes</i>
	<i>Diamant & Perle—Tempête</i>
	<i>Platine</i>
	<i>Platine—Rivaux Émergeants</i>
	<i>Platine—Vainqueurs Suprêmes</i>
	<i>Platine—Arceus</i>
	<i>Rumble</i>
	<i>HeartGold & SoulSilver</i>
	<i>HS—Déchaînement</i>
	<i>Kit de Dresseur HS</i>
	Cartes promotionnelles Black Star numérotées DP22 et plus ainsi que celles numérotées HGSS01 et plus

Les prochaines publications du Jeu Organisé Pokémon par The Pokémon Company International deviendront légales à leur sortie, conformément au Règlement des Tournois du Jeu Organisé Pokémon.

À l'exception des cartes Énergie de base et des anciennes cartes imprimées qui sont contenues dans les extensions légales Modifiées, les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser les extensions Pokémon antérieures à *Diamant & Perle—Aube Majestueuse*. Si des joueurs utilisent d'anciennes cartes imprimées provenant d'extensions légales Modifiées, ils doivent jouer ces cartes en suivant les instructions des dernières versions imprimées de cette carte. Les nouvelles extensions sont autorisées dès lors qu'elles sont publiées dans une zone de classement. Le format utilisé aux États-Unis prévaut pour les événements qui comprennent plusieurs zones de classement (tels que les Pokémon TCG World Championships).

Il n'existe actuellement aucune carte bannie dans le format Modifié.

3.1.1. Construit

Les événements Modifié–Construit utilisent les règles Construit standard, comme indiqué à la section 1.1, en plus des règles sur le format Modifié détaillées dans la section 3.1.

3.1.2. Limité

Les événements Modifié–Limité utilisent les règles Limité standard, comme indiqué à la section 1.2, en plus des règles sur le format Modifié détaillées dans la section 3.1. Les formats Deck Scellé, Booster Draft, Rochester Draft et Solomon Draft (mentionnés dans la section 1.2) sont tous appropriés pour les événements Modifié–Limité.

3.2. Format Illimité

Les decks Illimité peuvent contenir les cartes de toutes les extensions et les cartes promotionnelles du Jeu de Cartes à Collectionner Pokémon qui sont sorties aux États-Unis. Si des joueurs utilisent des cartes qui ont été réimprimées dans des extensions ultérieures, ils doivent jouer ces cartes en suivant les instructions des dernières versions de cette carte. Les nouvelles extensions sont autorisées dès lors qu'elles ont été publiées.

Il n'existe actuellement aucune carte bannie dans le format Illimité.

3.2.1. Construit

Les événements Illimité–Construit utilisent les règles Construit standard, comme indiqué à la section 1.1, en plus des règles sur le format Modifié détaillées dans la section 3.2.

3.2.2. Limité

Les événements Illimité–Limité utilisent les règles Limité standard, comme indiqué à la section 1.2, en plus des règles sur le format Illimité détaillées dans la section 3.2. Les formats Deck Scellé, Booster Draft et Rochester Draft (décrits dans la section 1.2) sont tous appropriés pour les événements Illimité–Limité.

4. Formats Fun non homologués

Les formats répertoriés ci-dessous constituent une autre façon plus ludique de jouer au JCC Pokémon et ne sont pas reconnus en tant que formats officiels. Ils conviennent tout particulièrement pour les ligues, les rencontres amicales et les autres événements annexes. Nous avons introduit des règles officielles pour ces formats afin de garantir une certaine homogénéité si les Organisateurs de Tournois ou les Chef de Ligue décident d'utiliser l'un de ces formats lors d'événements non officiels.

4.1. Duel 2 contre 2

Le format Duel 2 contre 2 permet à chaque joueur d'utiliser 2 Pokémon Actifs en même temps. Ce type de partie reprend les mêmes principes que le jeu standard Pokémon, hormis pour certaines règles.

- Les joueurs peuvent utiliser jusqu'à 2 Pokémon de base, face cachée, en début de match.
- Aucun joueur n'est autorisé à avoir plus de 6 Pokémon en jeu à la fois. Dans la mesure du possible, un joueur doit toujours utiliser 2 Pokémon Actifs.
- Seul 1 Pokémon peut attaquer à chaque tour. Pendant son tour, un joueur ne peut choisir qu'un seul Pokémon Défenseur à attaquer, sauf si le texte d'une attaque Pokémon indique « chaque Pokémon Défenseur ».

- Lorsque les deux Pokémon d'un joueur sont Endormis, Brûlés, Confus ou Empoisonnés, ce joueur peut tenter de les soigner ou de les protéger contre les dégâts dans l'ordre qu'il souhaite. Lorsque l'un des Pokémon Actifs de ce joueur devient Paralysé, il ne peut pas attaquer pendant le tour suivant de ce joueur (mais ses autres Pokémon le peuvent s'ils ne sont pas affectés par un État Spécial qui les en empêcherait).
- Si une carte Dresseur entraîne un effet sur un Pokémon Actif, le joueur ne doit l'appliquer que sur un seul Pokémon Actif de son choix, sauf si cette carte indique que l'effet affecte plusieurs Pokémon.
- Lorsque le Pokémon d'un joueur attaque le Bébé Pokémon d'un adversaire pour lequel une pièce doit être lancée, ce joueur doit lancer une pièce. Toutefois, si l'un des Pokémon du joueur en défense est un Bébé Pokémon pour lequel une pièce doit être lancée mais que l'autre n'en est pas un, le joueur en attaque n'est pas obligé de lancer une pièce pour attaquer le Pokémon qui n'est pas un Bébé.

4.1.1. Construit

Les événements Duel 2 contre 2–Construit utilisent les règles Construit standard, comme indiqué à la section 1.1, en plus des règles sur le format Duel 2 contre 2 détaillées dans la section 4.1.

4.1.2. Limité

Les événements Duel 2 contre 2–Limité utilisent les règles Limité standard, comme indiqué à la section 1.2, en plus des règles sur le format Duel 2 contre 2 détaillées dans la section 4.1.

Les formats Deck Scellé, Booster Draft et Rochester Draft (décrits dans la section 1.2) sont tous appropriés pour les événements Duel 2 contre 2–Limité.

4.2. 30 cartes

Le format 30 cartes autorise les joueurs à construire des decks avec deux fois moins de cartes qu'un deck standard. Il permet ainsi de réduire la durée des matchs pour que les joueurs puissent participer à un maximum de rencontres par rapport au jeu standard.

4.2.1. Construit

Lors d'un événement 30 cartes-Construit, les joueurs participent au tournoi avec un deck de 30 cartes. Les cartes utilisées pour construire le deck proviennent de la collection personnelle du joueur. Les decks ne peuvent pas contenir plus de 2 exemplaires d'une même carte (définie par son titre français), à l'exception des cartes Énergie de base. Les matchs utilisent 3 cartes Récompense.

4.2.2. Limité

Lors d'un événement 30 cartes, les joueurs construisent leur deck uniquement avec les cartes qui leur sont fournies par l'Organisateur du Tournoi. Le deck de chaque joueur doit toujours contenir exactement 30 cartes. Les decks peuvent contenir plus de 2 exemplaires d'une même carte (définie par son titre français), à l'exception des cartes qui sont limitées à une copie par deck (selon le texte de la carte). L'Organisateur du Tournoi doit annoncer aux joueurs s'il leur fournira ou non des cartes Énergie de base avant la date de l'événement et pendant l'événement lui-même (avant qu'il ne débute). Les matchs utilisent 3 cartes Récompense.

En plus des variantes de decks mentionnées ci-dessus, les règles standard du format Limité (détaillées dans la section 1.2) s'appliquent aux événements 30 cartes-Limité.

4.3. Duel en équipe

Le format Duel en équipe permet à deux joueurs de former une équipe et de coopérer en utilisant chacun un Pokémon Actif. Ce type de partie reprend les mêmes principes que le jeu standard Pokémon, hormis pour certaines règles.

Préparation :

- Les joueurs s'assoient de chaque côté de la table en se plaçant dans la diagonale de leur coéquipier, de manière à ce que chaque joueur soit assis en face d'un membre de l'équipe adverse.
- L'un des membres de chaque équipe participe au lancer à pile ou face pour déterminer quelle équipe commence. L'équipe qui remporte le lancer choisit ensuite lequel de ses joueurs débute la partie. Le joueur choisi joue en premier et les tours s'enchaînent dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs de chaque équipe jouant à tour de rôle.
- Chaque joueur pioche 7 cartes. Chaque joueur choisit un Pokémon Actif et quatre Pokémon de Banc maximum. Les joueurs placent ensuite la moitié des cartes Récompense qu'ils utiliseraient normalement pour une partie en solo, conformément aux règles des formats décrits dans la section 1.
- Si un joueur ne peut plus utiliser de Pokémon Actif, il doit dévoiler sa main aux autres joueurs et déclarer une misère (ou « mulligan » en anglais). En contrepartie, l'adversaire faisant face au joueur peut piocher une carte dans son deck une fois que les deux joueurs ont posé leurs cartes Récompense. Si un joueur déclare une misère et que son adversaire en fait de même, tous deux doivent mélanger leurs cartes et en reprendre 7 sans que leurs coéquipiers ne piochent de cartes supplémentaires.
- Le joueur qui commence pour chaque équipe ne peut jouer aucune carte Dresseur, Supporter ou Stade lors de son premier tour.

Règles de jeu

- Les joueurs ne peuvent pas dévoiler leur main à leur coéquipier ni à l'équipe adverse, sauf si une règle du jeu les y oblige.
- Seul le joueur dont c'est le tour est autorisé à discuter avec son coéquipier. La conversation doit se limiter à des questions entraînant des réponses courtes de type « oui » ou « non ». Aucune stratégie d'attaque ni tactique générale ne doit être évoquée.
- Si un Pokémon adverse est mis K.O. par une attaque ou une action indiquée sur la carte d'un joueur, ce joueur doit piocher le nombre approprié de cartes Récompense. Si le joueur est à court de cartes Récompense, son coéquipier doit piocher le reste parmi les siennes.
- Si le dernier Pokémon d'un joueur est mis K.O. mais que le coéquipier a encore au moins un Pokémon en jeu, le joueur n'est pas éliminé de la partie et peut utiliser des cartes Dresseur, Supporter et Stade lorsque c'est son tour. Si ce joueur pioche un Pokémon de base, il doit l'utiliser comme Pokémon Actif dès qu'il en a l'occasion. Si aucun des joueurs d'une équipe n'a de Pokémon en jeu, l'équipe adverse gagne la partie.
- Si un joueur ne peut piocher aucune carte au début de son tour, il est éliminé de la partie. Son coéquipier place alors autant de cartes Récompense (en dessous de son deck) qu'il en restait à son partenaire éliminé.

Références des cartes

- Les cartes indiquant « vous », « votre » ou « vos » font référence au joueur actif ou à son coéquipier, tel qu'il a été désigné par le joueur.
- Les cartes indiquant « le Pokémon de votre adversaire » font référence à l'adversaire qui est attaqué (si le joueur attaque) ou l'adversaire choisi par le joueur (si le joueur n'attaque pas).
- Les cartes destinées aux Duels 2 contre 2 s'appliquent aux deux joueurs d'une équipe. Par exemple, les cartes qui font référence à « chaque Pokémon Défenseur » affecteront le Pokémon Défenseur des deux coéquipiers.
- Les effets et les attaques qui font référence à « tous les Pokémon en jeu » affectent tous les Pokémon qui sont joués par les deux équipes.

Actions entre les tours

- Les actions entre les tours doivent être prises avant et après le tour du joueur qui possède la carte affectée.
- Les effets des États Spéciaux doivent être vérifiés avant et après le tour du joueur affecté.

4.3.1. Construit

Les événements Duel en équipe–Construit utilisent les règles Construit standard, comme indiqué à la section 1.1, en plus des règles pour le format Duel en équipe concernant le nombre de cartes Récompense utilisées, comme décrit dans la section 4.3.

4.3.2. Limité

Les événements Duel en équipe–Limité utilisent les règles Limité standard, comme indiqué à la section 1.2, à l'exception du nombre de cartes Récompense utilisées, en plus des règles pour le format Duel en équipe détaillées dans la section 4.3. Le format Deck Scellé (décrit dans la section 1.2.1.) est approprié pour les événements Duel en équipe–Limité, même si les coéquipiers sont autorisés à s'échanger des cartes pendant la construction de leur deck.

FORMATS DES TOURNOIS SUR LES JEUX VIDÉO POKÉMON

Le Jeu Organisé Pokémon autorise une grande variété de formats pour les tournois officiels sur les jeux vidéo Pokémon. Ce document présente chacun de ces formats approuvés ainsi que leurs variantes. Les tournois qui n'utilisent pas l'un des formats ci-dessous ne peuvent pas être homologués.

Annexe A. Mises à jour du document

Le Jeu Organisé Pokémon se réserve le droit de modifier ce règlement, mais également d'interpréter, de modifier, de clarifier ou d'apporter des changements officiels à ces règles, avec ou sans préavis.

Les mises à jour de ce document seront disponibles à l'adresse <http://www.go-pokemon.com/op/>.

Changements au 1 septembre 2010

Nouvelle mise en forme générale du document.

Mise à jour des règles qui faisaient auparavant référence au verso des cartes.

Mise à jour de la section sur le format Modifié.

Clarification des règles de jeu en équipe en cas de misère (mulligan).